

SECONDO WEBINAR RICONNESSIONI - SCUOLA A DISTANZA

04/03/2020

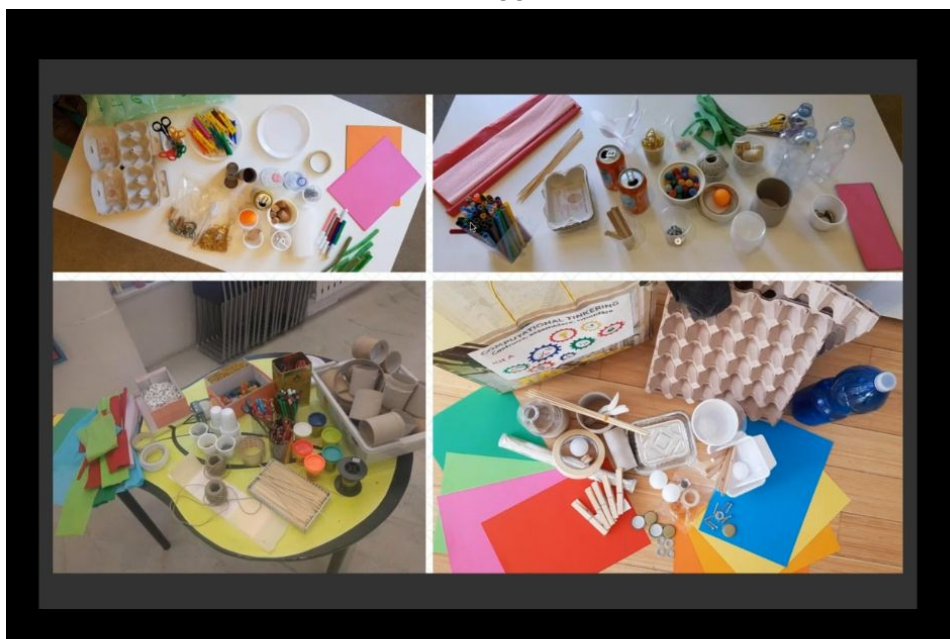
Sito di riferimento: [CATALOGO ATTIVITÀ DIDATTICHE PER LA SCUOLA INNOVATIVA DA CASA](#)

Attività didattiche da remoto: spunti forniti da alcuni docenti.

CHIARA RICCI - COMPUTATIONAL TINKERING

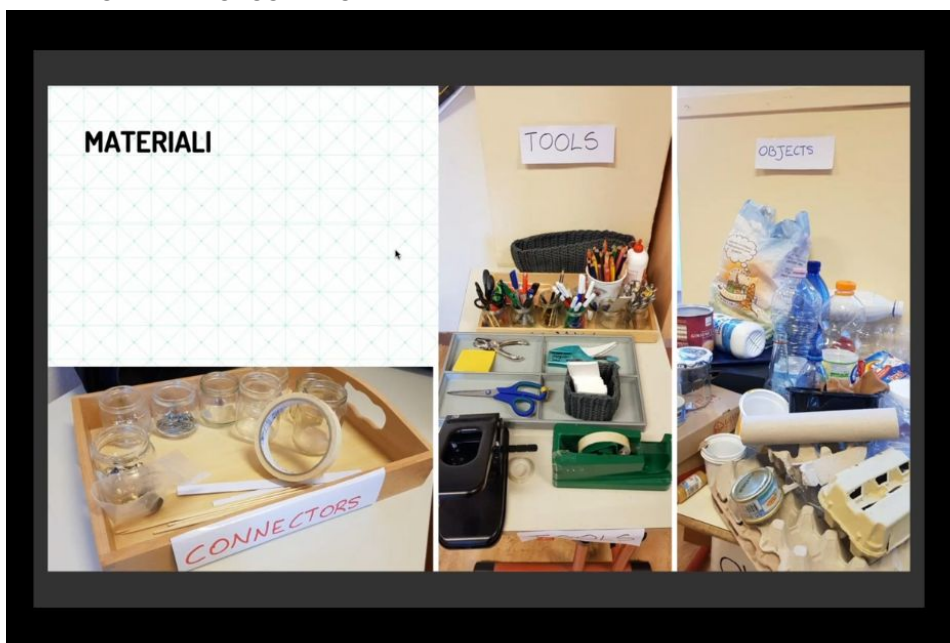
Approccio che parte da esplorazione e manipolazione dei materiali, per lo sviluppo di pensiero critico e pensiero logico.

(idea per SCUOLA DELL'INFANZIA: per esempio costruzione di un percorso a catena per arrivare da un punto all'altro, con soluzioni successive, si parte da un unico movimento e si creano azioni successive. Oppure costruzione di ambienti su un personaggio o una storia di riferimento)



Si ha un punto di partenza, uno stimolo iniziale, ma non un punto di arrivo; finale aperto. Si dà un tema, un titolo di ispirazione, per es. qualcosa per la scuola del futuro, o uno spunto collegato alla nostra programmazione o a un tema affrontato insieme (per es. l'acqua, la luce); è importante non dare indicazioni troppo specifiche. Es. un oggetto con parti in movimento, o dare uno scopo per es. un sistema per non sprecare l'acqua e raccoglierla.

Dare regole di ingaggio: ogni materiale può essere usato indipendentemente dall'utilizzo usuale.

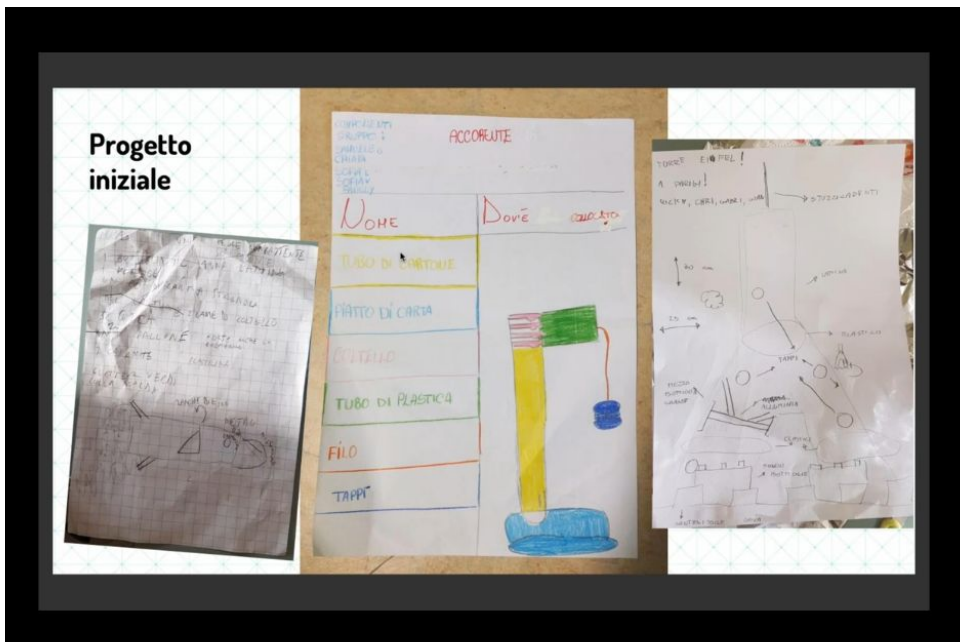


- materiali: dalla raccolta differenziata, dalla cucina; ottimi i rotoli di carta igienica e i portauova
- attrezzi
- connettori per mettere insieme parti diverse (scotch autorizzato sì o no, elastici, pongo...)

Invitare i ragazzi a ragionare su cosa usano, sul perché.

Fase di esplorazione manipolando gli oggetti, testandone le proprietà per es rispetto a impermeabilità, flessibilità.

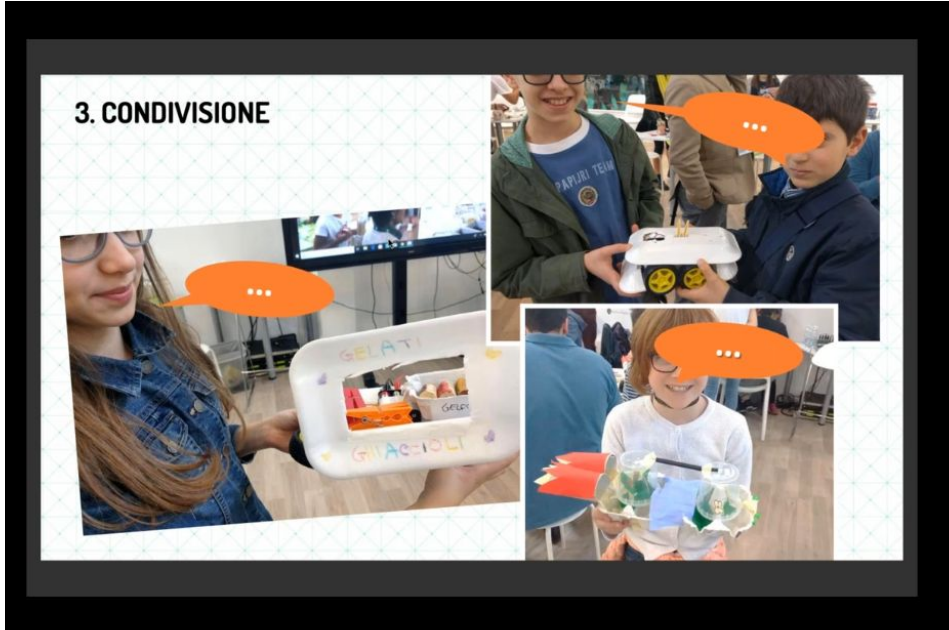




Progetto iniziale non è vincolante, è solo un mettere per iscritto il punto di partenza.



Si inizia a assemblare e possono emergere problemi da risolvere.
 NB non ci interessa il prodotto finale ma il processo. Devono tenere memoria delle modifiche.



Condivisione con video, messaggio vocale, disegno o racconto scritto su cosa hanno realizzato, qual era l'idea iniziale e quali strade hanno percorso. Permette di accendere lo scambio di idee



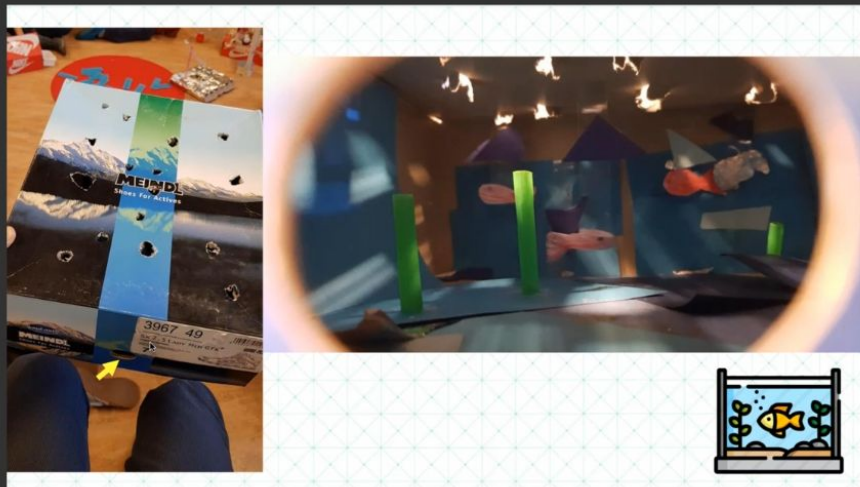
Dai compagni possono emergere suggerimenti e idee.



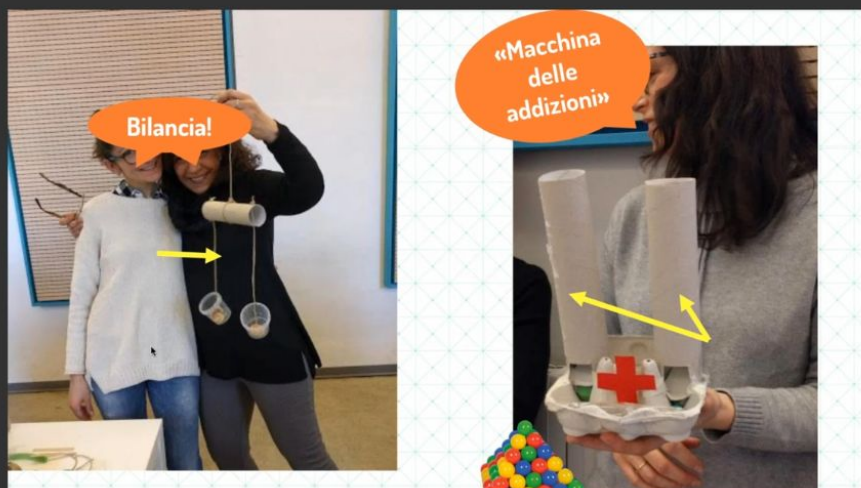
Analisi del processo e pensiero critico su ciò che si sta facendo: ci sono differenze tra il progetto e il prodotto, perché emergono problemi da risolvere.

I progetti non devono per forza essere belli, ci interessa l'idea e il processo.





Scatola con buchi, dentro si scopre un acquario.



Idee collegate a matematica - scienze.

Se si vuole si può inserire materiale elettrico



FLAVIO RENGÀ - Laboratorio Riconessioni Pensiero Computazionale SCRATCH CARDS

scaricabili da <https://www.riconessioni.it/notizie/laboratori/pensiero-computazionale/>, MATERIALI SCARICABILI

Scratch Card 3.0 in Italiano
Scaricabili dalla pagina del Laboratorio di Pensiero Computazionale

Una raccolta di file pdf stampabili con cui è possibile
muovere i primi passi con la programmazione in Scratch

Una risorsa preziosissima sviluppata dal
MIT Media Lab di Boston

Tradotte **in Italiano** (Riconessioni, CNR, MIT)!

RICONNESSIONI
educazione al futuro

6

Scratch Card 3.0 in Italiano
Scaricabili dalla pagina del Laboratorio di Pensiero Computazionale



RICONNESSIONI
educazione al futuro

10

11 cards, ognuna con un tema specifico; RISORSA APERTA, da usare liberamente e condividere. I ragazzi grazie alle cards. possono imparare a usare Scratch in quasi totale autonomia. Servono per iniziare a usare Scratch, per chi non l'ha mai visto utilizzare.



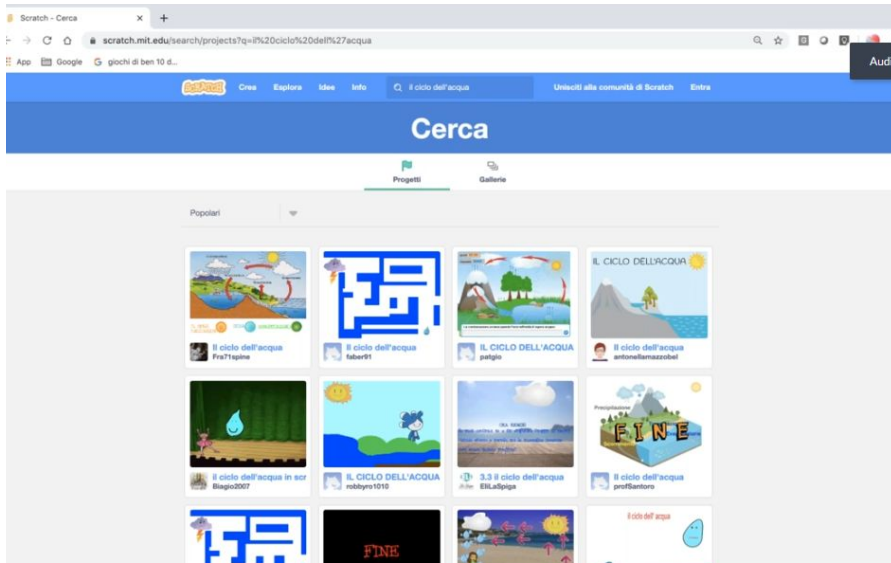
<https://scratch.mit.edu/>

iscriviti, collabora, condividi!



Start creating → selezionare lingua italiana da globo in alto a sinistra.

Possibile cercare progetti su un tema, per es. sul ciclo dell'acqua; in ogni progetto poi, cliccando su Guarda dentro, posso vedere il codice e capire come altri colleghi hanno implementato il programma.



Compito a casa
Scegli il programma!



Provate a navigare tra l'infinità di Programmi Scratch disponibili on line e scegliete quello che vi piace di più!

(<https://scratch.mit.edu/> => Cerca)



Compito a casa
Come potrei utilizzare Scratch in classe?



Provate ad immaginare come utilizzare Scratch per l'insegnamento della vostra materia scolastica





Potete condividere le vostre **idee**
ed essere di **ispirazione** per i vostri colleghi
collegandovi al link qui sotto

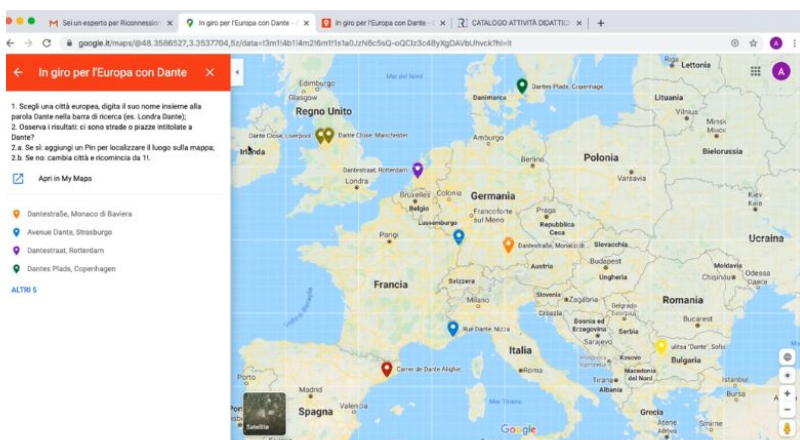
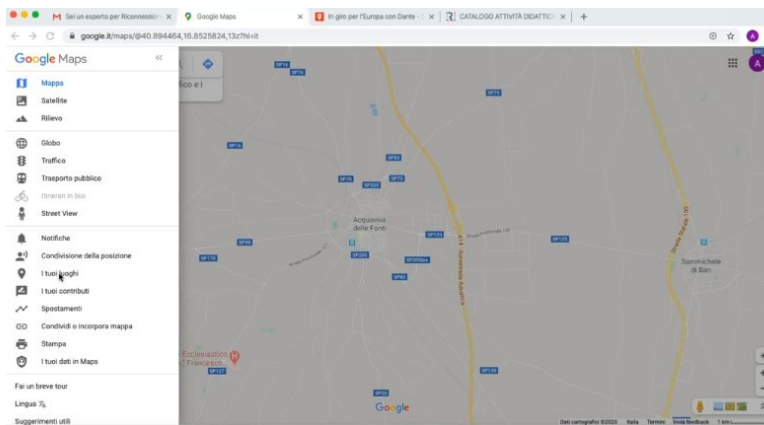


RACCOLTA DI ATTIVITÀ DIDATTICHE

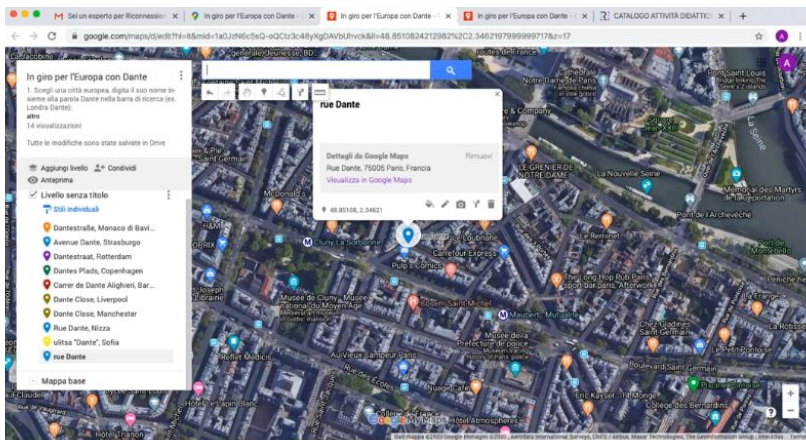
<https://www.riconnessioni.it/notizie/appuntamenti/raccolta-didattica-innovativa-da-casa/>

ANTONELLA CIOCIOLA - docente di sostegno IC Alighieri-Kennedy Torino Idee di attività su discipline umanistiche

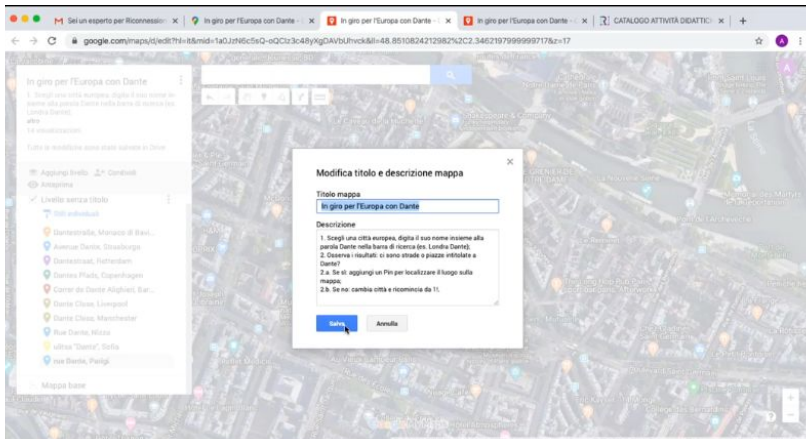
Google maps - cliccare su I TUOI LUOGHI per attivare MyMaps



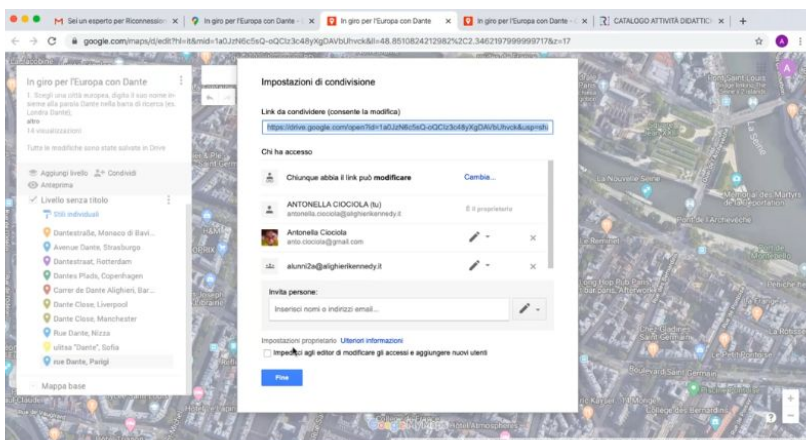
Si cerca per es. se a Parigi sia presente una via intitolata a Dante; si aggiunge un pin alla mappa.



Nella descrizione si possono mettere istruzioni per i ragazzi:



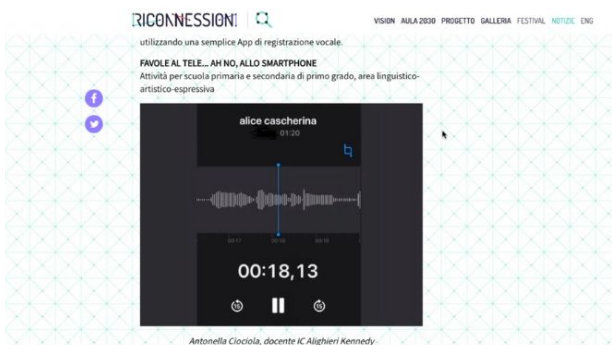
Se si ha Google Classroom si può condividere la mappa con la classe e ogni allievo può contribuire mettendo un pin:



Alla fine verrà fuori una mappa condivisa su cui si possono fare ragionamenti di tipo geografico.

ATTIVITA': FAVOLE AL TELEFONO... ALLO SMARTPHONE

<https://www.riconnessioni.it/notizie/news/duplica-webinar-e-raccolta-di-attivita-didattiche-per-la-scuola-innovati-va-da-casa/>





videotutorial perchè?

- per la flipped classroom
- per offrire una personalizzazione dei tempi di apprendimento
- per raggiungere, in modo asincrono, alunni lontani

CARATTERISTICHE DI UN BUON VIDEO TUTORIAL

- lunghezza massima 7-8 minuti
- attenzione: la musica può distrarre
- non deve trasformarsi in lezione frontale

Il tutorial non deve essere una lezione frontale, deve agganciare la motivazione e ispirare fornendo spunto per attività successiva.

Noi lanciamo un'idea e chiediamo loro di realizzare video ricerche in modo mirato, così rielaborano, parlano, registrano.

RENDERE GLI ALUNNI PROTAGONISTI!

- realizzare video ricerche
- motivare con lo scopo di aiutare i compagni e creare materiale per recuperare/approfondire

Possiamo dividere gli argomenti e i ragazzi si spiegano uno con l'altro
Esistono molti strumenti:

da PC:

LOOM

NIMBUS

SCREENCASTIFY

SCREEN-CAST-O-MATIC

Ne vedremo due:

SCREEN-CAST-O-MATIC

- non richiede account
- funziona da qualunque Browser
- da Chrome ha la scorciatoia dell'estensione
- permette di fare video editing in fase di registrazione
- versione free : limite di 15 minuti
- richiede il download di un file exe

SCREENCASTIFY

- si usa con Chrome tramite estensione
- maggiori limiti nella versione free
- estrema facilità di condivisione soprattutto per chi ha GSuite e le classroom

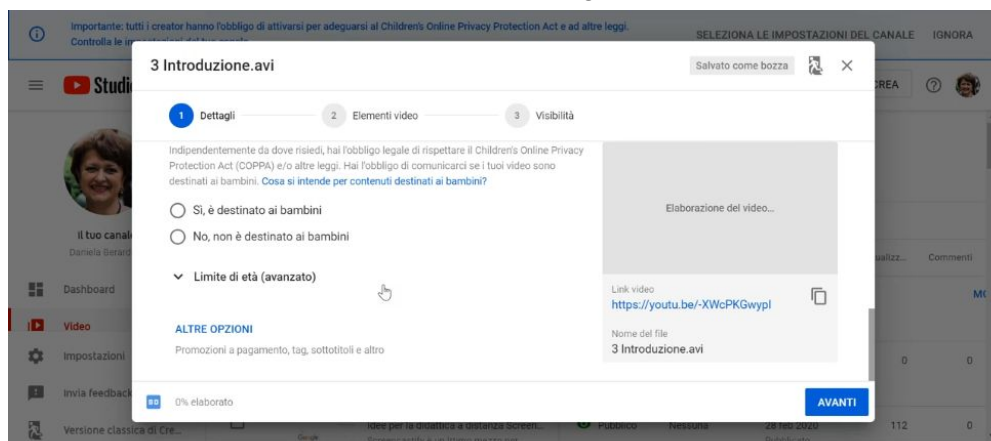
Con quest'ultimo, a fine registrazione è facile condividere con Google classroom.

come condividere?

1. Drive
2. Mail
3. Shorten url
4. YouTube



Canale Youtube: è preferibile selezionare la voce “destinato ai bambini” per cautela, così sono disattivate le chat e alcune forme di pubblicità. Parte obbligatoria.



Importante definire il livello di privacy: canale pubblico o modalità unlisted. Non privato o lo posso vedere solo io.

Vedere canale Youtube di D.Berardino per tutorial su questo:

<https://www.youtube.com/channel/UC6jNYwGMD8AZHrsadx0i1AA>

Gsuite for Education: permette la creazione di account personali. Non viene fornito alcun dato personale a Google. Possibile così creare account a minori di 14 anni. Si può blindare in modo che alunni possano comunicare solo con persone all'interno dell'Istituto. Ovviamente in regola con GDPR Europeo. Necessaria autorizzazione dei genitori, ve ne sono di già pronte. Per attivare a distanza si può inviare documento via email in pdf, far stampare, firmare e inviare la scansione poi cartaceo in un secondo momento.

Con Google Meet si può parlare e incontrarsi, Google ha aperto a Gsuite fino a 250 alunni in questo periodo.